ZASTRZEŻONE

FALLOUT 3

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Uses Havok™. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. Windows i przycisk Start Windows Vista Start są znakami towarowymi grupy Microsoft. „Games for Windows" i logo przycisku Start Windows Vista są wykorzystane na licencji firmy Microsoft. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ZASTRZEŻONE

PPMK VTB-001-13

Games for Windows

ZASTRZEŻONE

PODRĘCZNIK PRZETRWANIA

MIESZKAŃCA KRYPTY

ZASTRZEŻONE

PPMK VTB-001-13

⚠ Ważne ostrzeżenie dotyczące zdrowia w odniesieniu do użytkowania gier komputerowych.

Ostrzeżenie przed epilepsją Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku i/lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych.

Przypadłości te mogą również wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy nie doznały ataków epileptycznych. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub u dziecka (dzieci) występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze oczu, powiek i mięśni, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, NATYCHMIAST wyłącz komputer i wezwij niezwłocznie lekarza.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien on - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej.

Niniejsza klasyfikacja ma zastosowanie wyłącznie w krajach posiadających oficjalną umowę z PEGI.

Czym jest system oznakowania PEGI?

System oceny ograniczeń wiekowych PEGI ułatwia ochronę osób nieletnich przed grami nieodpowiednimi dla ich wieku. UWAGA: Nie jest to oznaczenie określające poziom trudności gry. System PEGI, składający się z trzech części, pozwala rodzicom i innym osobom kupującym gry dla dzieci dokonać odpowiedzialnego wyboru w zależności od wieku gracza. Pierwsza część to ocena wiekowa:

Druga to ikony informujące o zawartości gry. W zależności od gry, ikon może być kilka. Ocena wiekowa gry jest odzwierciedleniem intensywności jej treści. Ikony są następujące:

PRZEMOC | WULGARNE SŁOWNICTWO | STRACH | TREŚCI O ZABARWIENIU SEKSUALNYM | NARKOTYKI | DYSKRYMINACJA | HAZARD

Więcej informacji można znaleźć na stronie **http://www.pegi.info** i **pegionline.eu**

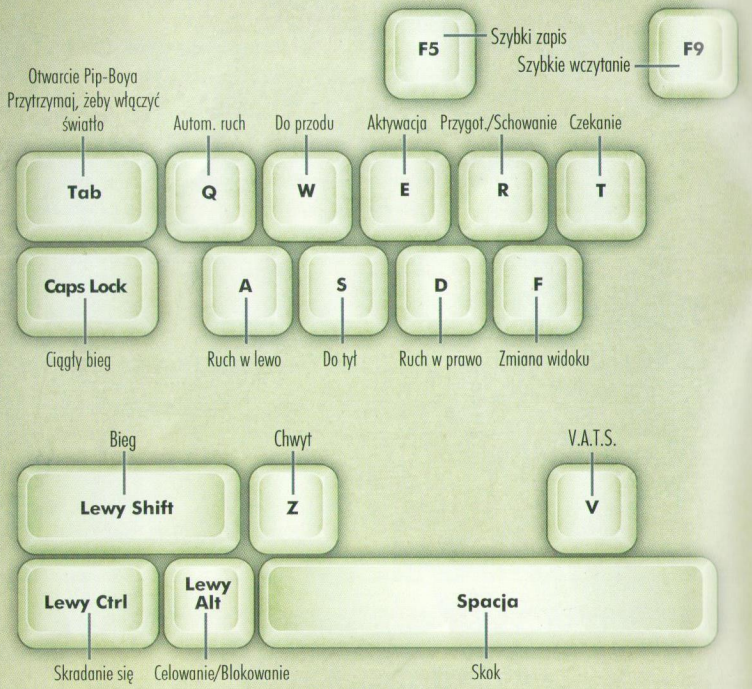
SPIS TREŚCI

STEROWANIE 2
WSTĘP DO GRY FALLOUT 3 3
MENU GŁÓWNE 4
EKRAN GRY 5
KOMPAS I IKONY AKTYWACJI 6
PIP-BOY 3000 7
MENU STATYSTYK 8
MENU PRZEDMIOTÓW 10
DANE 12
S.P.E.C.J.A.Ł. 14
UMIEJĘTNOŚCI 16
PROFITY 18
PD I ZDOBYWANIE POZIOMÓW 27
WALKA 28
INNE SYTUACJE PODCZAS WALKI 29
V.A.T.S. 30
POMOC 32
SKRADANIE SIĘ 33
OTWIERANIE ZAMKÓW 34
WŁAMYWANIE SIĘ DO KOMPUTERÓW 35
ZBRODNIA I KARA 36
DIALOGI 37
POJEMNIKI 38
HANDEL 39
OPCJE I PREFERENCJE 40
WAŻNA INFORMACJA DOTYCZĄCA GRAFIKII ZAPEWNIENIA JAK NAJLEPSZYCH WRAŻEŃ 40
OGRANICZONA GWARANCJA 41
POMOC TECHNICZNA W POLSCE 41

Ustawienia rodzinne

Ułatwienia rodzinne dla Windows – LIVE uzupełniają się z ustawieniami kontroli rodzicielskiej Windows Vista®. Zarządzaj dostępem swojego dziecka z pomocą łatwych i elastycznych narzędzi. Więcej informacji na **www.gamesforwindows.com/live/familysettings**

STEROWANIE



Sterowanie V.A.T.S.

V ..... Wejście do trybu V.A.T.S.
Przytrzymaj, aby ujawnić wszystkich wrogów.

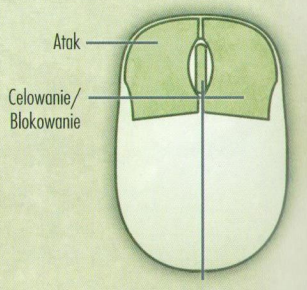
LPM ..... Wybór celu

Kliknij LPM na strzałkach w prawo i lewo, aby przełączyć na nowy cel

Użyj myszy do zaznaczenia określonej części ciała i kliknij **LPM**.

E ..... Zatwierdzenie celu

PPM ..... Wyjście z trybu V.A.T.S. Anulowanie kolejki rozkazów.



Kliknięcie przełącza między widokiem pierwszej i trzeciej osoby. Przewijanie kółka przybliża i oddala kamerę.

WSTĘP DO GRY FALLOUT 3

Wojna nuklearna. Same te słowa sprawiają, że widzisz przed oczami grzyby atomowe, maski gazowe i oszołomione dzieci, chowające się pod szkolnymi ławkami. Ale to następstwa takiego konfliktu naprawdę ożywiają naszą wyobraźnię, w dużej mierze dlatego, że nie mają odpowiednika w prawdziwym świecie. Ludzkość doświadczyła może koszmaru bomby atomowej, ale na szczęście nie udało nam się wysadzić całej planety. Przynajmniej na razie.

Fallout 3 przedstawia dużo bardziej ponurą rzeczywistość. Wyobraź sobie, że po II wojnie światowej nastąpiło rozdzielenie linii czasowych. Nasz świat poszedł w jedną stronę, a uniwersum Fallouta w drugą. W tej drugiej odnodze, technologia o wiele szybciej szła do przodu, podczas gdy amerykańskie społeczeństwo wciąż trzymało się norm kulturowych lat 50. XX wieku. Był to idylliczny „świat jutra", pełen robotów-służących, wysoko upiętych włosów i samochodów napędzanych zimną fuzją. Aż nagle, w roku 2077, wszystko to poszło w diabli podczas wieńczącej długą wojnę z Chinami wojny atomowej, która zrujnowała świat.

Tu właśnie wchodzisz na scenę ty. Fallout 3 dzieje się dwieście lat później, w roku 2277, w postapokaliptycznym Waszyngtonie i jego okolicach. Tak zwane „Stołeczne Pustkowia" to koszmarne miejsce pełne grasujących bandytów, monstrualnych supermutantów, gnijących zdziczałych ghuli i szwankujących robotów bojowych. Całe szczęście, że ostatnie dziewiętnaście lat dane ci było przeżyć wśród bezpiecznych ścian oficjalnego ośrodka firmy Vault-Tec zwanego Kryptą 101.

Wszystko jest dobrze do czasu, aż twój ojciec – który był jedyną stałą rzeczą w twoim życiu – decyduje się na nieoczekiwane opuszczenie krypty, zmuszając cię do pościgu za nim. Tyle, jeśli chodzi o bezpieczeństwo.

A teraz dobre wieści. Kiedy otwiera się ogromny właz krypty, a ty po raz pierwszy widzisz okrutne słońce świecące nad Stołecznymi Pustkowiami, stajesz się kowalem swojego losu. Możesz iść za swoim drogim tatą... albo zapomnieć, że kiedykolwiek istniał. Wejść do zbudowanego ze złomu miasteczka o nazwie Megatona i spotkać jego dziwacznych mieszkańców... albo najpierw strzelać, a później zadawać pytania.

To w zasadzie najważniejsza rzecz, którą należy pamiętać, jeśli chodzi o grę Fallout 3 - to wasza gra, więc możecie w nią grać tak, jak chcecie. Nie ma "prawidłowego" sposobu gry. Wypróbuj umiejętności i profity wymienione w tej instrukcji. Spróbuj użyć V.A.T.S.-a, nowego systemu walki. Ale, co najważniejsze, pamiętaj, że każde wyzwanie, jakie stawia przed tobą gra ma wiele różnych rozwiązań i wiele wyników. Do sukcesu prowadzą różne drogi i tak, gra ostatecznie się „kończy". Ale to, jak się kończy, zależy od ciebie i od tego, jak chcesz odgrywać swoją postać .

My, pracownicy Bethesda Game Studios mamy nadzieję, że przygody w naszym świecie dadzą ci tyle zabawy, co nam tworzenie go. To, że dane nam było utrzymać uniwersum Fallouta przy życiu jest dla nas zaszczytem. Teraz czas, abyś ty je odwiedził – czy to ponownie, czy po raz pierwszy.

A, jeszcze jedno. Kiedy znajdziesz już swojego tatę, bądź miły. Albo i nie...

- Zespół Fallout 3

MENU GŁÓWNE

WZNÓW
Wznów grę od ostatniego zapisu.

NOWA GRA
Rozpocznij nową grę Fallout 3.

WCZYTAJ
Pozwala na wybranie jednego z poprzednich zapisów gry z listy.

USTAWIENIA
Przenosi cię do menu ustawień, gdzie można dostosować preferencje odnośnie rozgrywki, grafiki, dźwięku i sterowania.
Więcej informacji znajdziesz na str. 40.

ZESPÓŁ
Poznaj zespół, który stworzył grę Fallout 3.

POBRANE
Przejrzyj pobrane elementy do gry Fallout 3.

EKRAN GRY

MIERNIK RADÓW
PASEK PD
PUNKTY AKCJI
PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI
KOMPAS
PASEK ZDROWIA WROGA
STAN BRONI
AMUNICJA

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)
Twoje ogólne zdrowie. Kiedy stracisz wszystkie PW, twoja postać zginie.

KOMPAS
Kompas wskazuje kierunek, w którym zmierzasz, a także położenie wrogów, pobliskich miejsc i misji.
Więcej informacji o kompasie znajdziesz na str. 6.

PUNKTY AKCJI (PA)
Całkowita liczba dostępnych PA, zależna od Zwinności twojej postaci (patrz: S.P.E.C.J.A.Ł., str. 14).
Punkty akcji używane są jedynie w trybie V.A.T.S. (patrz: str. 30).

STAN BRONI (STN)
Im krótszy pasek, tym gorszy jest stan twojej broni.

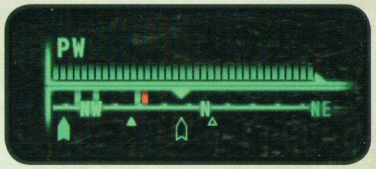
AMUNICJA
Amunicja dla aktualnie trzymanej broni. Pierwsza liczba pokazuje, ile naboi zostało w załadowanym magazynku, zaś druga - stan ogólny.

PASEK ZDROWIA WROGA
Pokazuje aktualną wytrzymałość wroga.

MIERNIK RADÓW
Pojawia się, gdy tylko twoja postać zostaje napromieniowana.

PASEK PD
Pojawia się, gdy tylko twoja postać zyskuje punkty doświadczenia.

KOMPAS I IKONY AKTYWACJI



PUSTY TRÓJKĄT
Wskazuje miejsce, którego jeszcze nie odkryłeś.

WYPEŁNIONY TRÓJKĄT
Wskazuje miejsce, które już odwiedziłeś.

CEL ZADANIA
Jeśli masz aktywne zadanie, każdy cel zadania wyświetlony zostanie na kompasie jako wypełniona strzałka. Strzałka będzie migać szybciej i szybciej w miarę, jak zbliżać się będziesz do celu.

ZNACZNIKI MAPY
Jeśli umieściłeś własny znacznik na mapie, zostanie on wyświetlony jako przezroczysta strzałka.

ZNACZNIKI PRZYJACIÓŁ/WROGÓW
Dostrzegane przez ciebie osoby i stworzenia wyświetlane są na kompasie jako pionowe paski. Zielony pasek oznacza przyjazną osobę/stworzenie. Czerwony oznacza wroga. To, jak dobrze ich wykrywasz określa twoja Percepcja.

CELOWNIK
Twój celownik zmienia się, gdy jesteś w stanie wejść w interakcję z danym obiektem. Wciśnij E, aby użyć obiektu. Czerwona ikona/tekst zawsze ostrzega, jeśli dane działanie wiąże się z popełnieniem przestępstwa.

PIP-BOY 3000

Tab ..... Wejście/wyjście z Pip-Boya.

LPM ..... Wybór elementów/zakładek/menu w Pip-Boyu

Strzałki w górę/w dół, kółko myszy lub kliknięcie i przeciągnięcie paska przewijania ..... Przewijanie listy w górę i w dół

MIERNIK RADÓW
W lewym górnym rogu twojego Pip-Boya znajduje się osobisty miernik napromieniowania, który mówi ci, ile wchłonąłeś promieniowania (wyrażanego w radach).

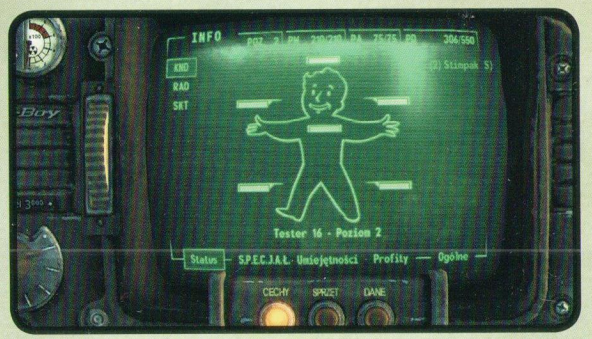
SEKCJE
W Pip-Boyu 3000 znajdują się trzy główne menu:

Cechy – Zawiera informacje o współczynnikach i zdolnościach postaci.

Sprzęt – Zawiera listę wszystkich przedmiotów, jakie niesie twoja postać.

Dane – Zawiera mapy, informacje o zadaniach, notatki oraz daje dostęp do sygnałów radiowych, których możesz słuchać.

MENU STATYSTYK



Menu statystyk składa się z pięciu sekcji: Status, S.P.E.C.J.A.Ł., Umiejętności, Profity, Ogólne.

Poniższe informacje zawsze wyświetlane są na górze ekranu statystyk: Poziom twojej postaci, aktualne i maksymalne Punkty Wytrzymałości (PW), aktualne i maksymalne Punkty Akcji (PA), aktualne Punkty Doświadczenia (PD) oraz ilość PD potrzebnych do zdobycia kolejnego poziomu.

MENU STATUSU

Menu statusu zawiera podstawowe informacje o zdrowiu twojego bohatera. Przy pomocy **klawiszy strzałek** przełączysz między trzema ważnymi podsekcjami menu:

STN

Pokazuje stan zdrowia każdej części ciała twojego bohatera przy pomocy paska. Im krótszy pasek, tym bardziej uszkodzona jest dana część ciała. Kiedy pasek zniknie, znaczy to, że dana część ciała jest okaleczona i oznaczona jest linią przerywaną. Jeśli masz w ekwipunku stimpaki, wciśnij **S**, aby zwiększyć ogólny stan zdrowia. Zaznacz konkretną część ciała, aby użyć stimpaka bezpośrednio na niej i zwiększyć jej stan zdrowia.

PRM

Pokazuje aktualny poziom Odporności na promieniowanie oraz aktualny poziom Napromieniowania twojej postaci. Jeśli w swoim ekwipunku masz AntyRad, wciśnij **A**, aby go użyć do pozbycia się promieniowania z organizmu. Jeśli masz Rad-X, możesz wcisnąć **X**, aby zwiększyć na jakiś czas Odporność na promieniowanie swojej postaci.

Możesz wystawić się na działanie promieniowania albo przebywając w radioaktywnym środowisku, albo przez radioaktywne jedzenie i wodę. Niewielki poziom napromieniowania cię nie zabije, ale w miarę jak będzie rósł, zaczniesz odczuwać jego negatywne działanie (nadmierna radiacja może doprowadzić nawet do śmierci).

SKUTKI NAPROMIENIOWANIA:

- 200 radów: -1 WYT
- 400 radów: -2 WYT, -1 ZW
- 600 radów: -3 WYT, -2 ZW, -1 SIŁ
- 800 radów: -3 WYT, -2 ZW, -2 SIŁ
- 1000 radów: Śmierć!

EFK

Wyświetla wszystkie pozytywne i negatywne efekty, jakich aktualnie doświadcza twoja postać. Mogą one być skutkiem promieniowania, obrażeń, noszonego ubrania, czy używanej pomocy.

S.P.E.C.J.A.Ł.

Twoje siedem głównych atrybutów. Na str. 14 znajdziesz opis każdego z nich. (-) na prawo od liczby oznacza negatywny efekt, zaś (+) oznacza premię do atrybutu. Więcej informacji znajdziesz w sekcji EFK swojego menu Status.

UMIEJĘTNOŚCI

Informacje o twoich umiejętnościach. Więcej informacji znajdziesz na str. 16.

PROFITY

Specjalne zdolności, które możesz wybrać za każdym razem, gdy zdobywasz nowy poziom. Więcej informacji o profitach znajdziesz na stronach 18-26.

OGÓLNE

Wymienia różne twoje osiągnięcia podczas gry oraz stan twojej aktualnej Karmy (Zły, Dobry, Neutralny) i twoją rangę w ramach tego stanu (np. Łupieżca).

PPMK PRE VTB -003-101

PRZYSTOSOWANIE DO ŚWIATA ZEWNĘTRZNEGO

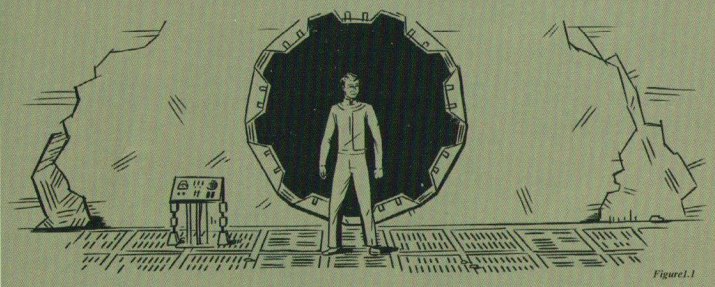


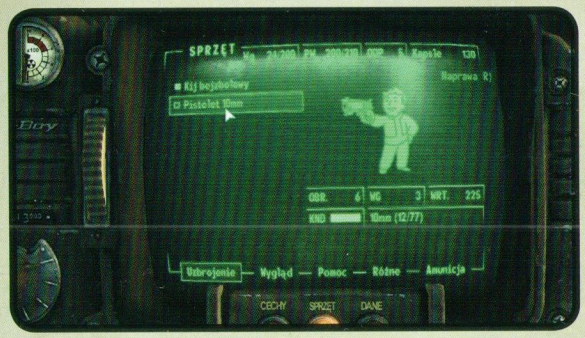
Figure1.1

OPUŚCIŁEŚ BEZPIECZNĄ I WYGODNĄ KRYPTĘ. CO TERAZ?

W chwili, w której opuścisz kryptę, zobaczysz ostre, jasne światło. Podobnie, jak w przypadku nocnych stworzeń, twoje oczy nie są przystosowane do patrzenia na słońce. Pamiętaj, aby osłonić siatkówki ciemnymi goglami.

FRAGMENT RĘCZNIKOWEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA MIESZKAŃCA KRYPTY

MENU PRZEDMIOTÓW



Menu przedmiotów ma pięć sekcji: Broń, Ubranie, Pomoc, Inne i Amunicja.

BROŃ
To menu wyświetla posiadaną przez ciebie broń.

UBRANIA
Wyświetla wszystkie przedmioty, które możesz założyć, w tym pancerze, ubrania i akcesoria, jak np. kapelusze.

POMOC
To menu wyświetla wszystkie przedmioty, które możesz wykorzystać w celu zwiększenia współczynników swojej postaci, takie jak stimpaki, używki, książki i magazyny.

INNE
Ta lista wyświetla różne przedmioty, w tym klucze, spinki i inne.

AMUNICJA
Ta lista wyświetla wszelkiego rodzaju amunicję dla dostępnych w grze broni.

STEROWANIE MENU
LPM – użyj, załóż lub odłóż dany przedmiot.
PPM – wyrzuć wybrany przedmiot.
R – napraw wybrany przedmiot (patrz: Naprawa broni i ubrań, strona 31).

CECHY PRZEDMIOTÓW
Przedmioty w ekwipunku mogą mieć kilka różnych cech, widocznych po zaznaczeniu danego przedmiotu:

OBR – Ilość zadawanych przez broń obrażeń (im wyższa liczba, tym lepsza).
ODP – Procent odporności na obrażenia dawany przez dany przedmiot (im wyższy, tym lepiej).
WG – Waga danego przedmiotu.
WRT – Wartość danego przedmiotu w kapslach.
STN – Aktualny stan broni.
EFEKTY – Pozytywne/negatywne efekty, jakich doświadczy twoja postać w wyniku używania danego przedmiotu.

W przypadku broni palnej wyświetli się również kaliber używanej przez nią amunicji, liczba załadowanych do niej nabojów, a także nabojów, jakie ci zostały.

KLAWISZE SKRÓTU

W menu ekwipunku możesz przypisać przedmiotom klawisze skrótu trzymając jeden z **klawiszy 1-8**, jednocześnie zaznaczając broń, ubranie lub pomoc, której chcesz przypisać skrót klikając na niego **LPM**. W czasie, gdy otwarte są klawisze skrótu, możesz zmieniać menu Pip-Boya, a skrót przypisany zostanie do przedmiotu po kliknięciu.

Podczas gry możesz użyć **klawiszy 1-8**, aby wybrać dowolny z ośmiu przypisanych do skrótów przedmiotów.

FRAGMENT BIESZCZONEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA MIESZKAŃCA KRYPTY

DANE

Górna część menu danych zawsze wyświetla twoje położenie oraz aktualną datę i godzinę. Menu danych składa się z pięciu sekcji: Mapa lokalna, Mapa świata, Zadania, Notatki i Radio.

MAPA LOKALNA

Mapa lokalna wyświetla mapę twojego aktualnego otoczenia, pokazując także pobliskie drzwi. Zaznacz ikony, aby wyświetlić informacje o drzwiach i o tym, dokąd prowadzą.

MAPA ŚWIATA

Mapa świata pokazuje mapę całych Stołecznych Pustkowi oraz znaczniki dla miejsc, które odkryłeś podczas swoich podróży. Możliwa jest szybka podróż między uprzednio odwiedzonymi miejscami poprzez zaznaczenie danego miejsca i kliknięcie **LPM**. Na mapie świata, twoja ścieżka do celu danego zadania zaznaczona jest linią przerywaną. Czasami musisz przejść przez różne obszary i linia przerywana to odzwierciedla.

Użyj **kółka myszki**, aby przybliżyć lub oddalić mapę. Kliknij **LPM**, aby przesunąć mapę. Kliknij **PPM**, aby umieścić własny znacznik na mapie lokalnej lub mapie świata albo go usunąć. Jeśli twoje aktywne zadanie ma jakieś cele o znanym położeniu, zostanie one wyświetlone zarówno na mapie lokalnej, jak i mapie świata.

ZADANIA

Ekran zadań w sekcji danych Pip-Boya śledzi twoje postępy w każdym z zadań, których się podjąłeś. Po lewej znajduje się lista zadań: te z jasnym tekstem są aktywne. Te z pociemnionym tekstem zostały wypełnione albo zakończyły się porażką. Twoje aktywne zadanie oznaczone jest małym kwadracikiem.

Po prawej stronie ekranu znajdują się cele każdego zadania. Aktywne cele są oznaczone jasnym tekstem i znajdują się na górze listy. Wypełnione cele są pociemnione i znajdują się na dole. Cele oznaczone jako "(Opcjonalne)" nie są konieczne do pomyślnego zakończenia zadania.

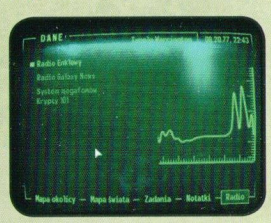
Możesz wybrać dowolne zadanie jako "aktywne" lub natychmiast obejrzeć położenie aktualnego celu aktywnego zadania na Mapie świata (jeśli jego położenie jest znane). Cele zadań wyświetlane są na twoim kompasie i mapach jedynie dla aktywnego zadania.

Uwaga: W przypadku niektórych zadań położenie celu zadania nie jest znane – musisz wtedy odkryć je sam.

NOTATKI

Zawiera wszelkie notatki, jakie znajdziesz w grze (zarówno pisemne, jak i dźwiękowe). Notatki, których jeszcze nie przeczytałeś albo nie odsłuchałeś oznaczone są jasnym tekstem. Przeczytane/odsłuchane notatki oznaczone są ciemniejszym tekstem. Kliknij **LPM**, aby odsłuchać notatkę dźwiękową (dźwięk będzie nadal odtwarzany nawet jeśli zamkniesz menu Pip-Boya).

RADIO



Wszystkie odkryte przez ciebie sygnały radiowe wymienione są na ekranie radio w sekcji danych twojego Pip-Boya. Sygnały oznaczone jasnym tekstem są w zasięgu i możesz ich słuchać.

Sygnały oznaczone przyciemnionym tekstem zostały odkryte, ale nie jesteś w zasięgu sygnału – aby ich posłuchać, musisz zbliżyć się do ich źródła.

S.P.E.C.J.A.Ł.

SIŁA

Siła jest miarą możliwości twojego ciała. Wpływa na ilość niesionych przedmiotów oraz skuteczność wszystkich ataków w walce bronią białą.

PERCEPCJA

Wysoka percepcja daje premię do korzystania z materiałów wybuchowych, otwierania zamków i broni energetycznych. Określa również czas pojawienia się oznaczeń na kompasie (czerwonych kropek uosabiających wrogów).

WYTRZYMAŁOŚĆ

Wytrzymałość to inaczej twoja ogólnie rozumiana kondycja fizyczna. Wysoki poziom tej cechy daje premię do punktów żywotności, odporności na czynniki środowiskowe, umiejętności walki wręcz oraz bronią ciężką.

CHARYZMA

Wysoki poziom charyzmy poprawi nastawienie ludzi wobec twojej postaci i pozwoli na otrzymanie premii do umiejętności handlu oraz retoryki.

INTELIGENCJA

Inteligencja wpływa na nauki ścisłe, naprawianie oraz medycynę. Im wyższa, tym więcej punktów umiejętności otrzymujesz wraz z awansem na wyższy poziom.

ZWINNOŚĆ

Zwinność wpływa na posługiwanie się bronią palną, skradanie oraz liczbę punktów akcji dostępnych w systemie V.A.T.S.

SZCZĘŚCIE

Zwiększenie poziomu szczęścia wpłynie odrobinę na wszystkie twoje umiejętności. Większa wartość dla tej cechy umożliwia zadawanie częstszych trafień krytycznych.

PPMK PRE VTB-003-101

WTAPIANIE SIĘ

Figure 3.1

STARAJ SIĘ POCZUĆ NA PUSTKOWIACH JAK W DOMU

Naucz się naśladować otaczających cię ludzi. Rób to, co widzisz. Dzięki temu, mimo że będziesz kimś obcym, innym łatwiej będzie komunikować się z tobą. Ale, co bardzo ważne, nie trać głowy. Wtapianie się nie oznacza, że musisz rezygnować ze swoich przekonań. Powiedz „nie" nieetycznym sytuacjom. Ufaj swoim instynktom.

PPMK PRE VTB-003-101

SZUKANIE PRZYJACIÓŁ

PRZYZWYCZAJ SIĘ DO SĄSIADÓW

Symulacje wykazują, że w ludzkiej psychice zachodzą drastyczne zmiany ze względu na ciągły niepokój związany z walką o przetrwanie. Możesz znaleźć sąsiadów, których samo istnienie wydaje się być koszmarem. Pamiętaj jednak, że choć mieszkańcy powierzchni są okrutnie doświadczeni przez Pustkowia, wciąż pozostają ludźmi, tak samo jak ty. Nie dawaj im powodów do wrogości, a będą do ciebie przyjaźnie nastawieni.

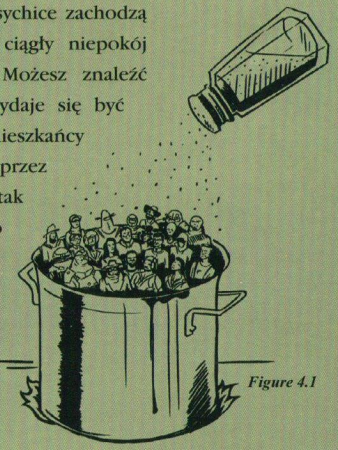


Figure 4.1

FRAGMENT KIESZONKOWEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA MIESZKAŃCA KRYPTY

UMIEJĘTNOŚCI

Handel

Umiejętność handlu wpływa na ceny, które proponują ci postacie podczas kupna i sprzedaży przedmiotów. Ogólnie rzecz biorąc, im wyższy poziom tej umiejętności, tym niższe ceny kupowanych towarów.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Charyzma

Broń ciężka

Broń ciężka określa twoją skuteczność w posługiwaniu się orężem dużego kalibru, np. wyrzutnią rakiet, miotaczem ognia, działkiem obrotowym czy laserem Gatlinga.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Wytrzymałość

Broń energetyczna

Broń energetyczna to skuteczność w posługiwaniu się sprzętem typu pistolet laserowy, karabin laserowy, karabin plazmowy czy pistolet plazmowy.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Percepcja

Materiały wybuchowe

Materiały wybuchowe wpływają na siłę rażenia podłożonych min, umiejętność ich rozbrajania oraz skuteczność granatów.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Percepcja

Otwieranie zamków

Otwieranie zamków pozwala na dostawanie się do zamkniętych pomieszczeń i schowków.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Percepcja

Medycyna

Medycyna określa ilość punktów żywotności odzyskiwanych podczas korzystania ze stimpaków, a także skuteczność pakietów Rad-X oraz AntyRadu.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Inteligencja

Broń biała

Broń biała określa twoją skuteczność w walce każdą bronią krótkodystansową, od zwykłej ołowianej rurki po Super Młot.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Siła

Naprawa

Naprawa pozwala utrzymać lub przywrócić do stanu używalności dowolną broń czy strój. Dodatkowo, im wyższa wartość tej zdolności, tym lepszy początkowy stan techniczny każdej własnoręcznie zbudowanej broni.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Inteligencja

Nauki ścisłe

Nauki ścisłe odzwierciedlają twój ogólny zakres wiedzy naukowej. Umiejętność ta jest wykorzystywana głównie podczas włamywania się do zabezpieczonych terminali.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Inteligencja

Broń palna

Broń palna określa twoją skuteczność w walce orężem wykorzystującym zwykły rodzaj amunicji, np. pistolet 10 mm, wiatrówka, karabinek czy strzelba bojowa.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Zwinność

Skradanie się

Im wyższa umiejętność skradania się tym łatwiej będzie ci pozostać niewykrytym, ukraść jakiś przedmiot czy przeczesać komuś kieszenie. Skuteczny z ukrycia powoduje natychmiastowe trafienie krytyczne..

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Zwinność

Retoryka

Retoryka określa stopień twojego wpływu na inne postacie podczas rozmowy. W ten sposób możesz zdobywać informacje, którymi te postacie niekoniecznie chciałyby się z tobą podzielić.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Charyzma

Walka wręcz

Umiejętność ta jest wykorzystywana do walki na gołe pięści lub z wykorzystaniem kilku przedmiotów, które są podczas niej pomocne, np. kastetów czy rękawic wspomaganych.

Powiązany atrybut S.P.E.C.J.A.Ł.: Wytrzymałość

PROFITY

POZIOM 2

Czarna wdowa/Kobieciarz

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Otrzymujesz 10% do obrażeń zadawanych przeciwnikom płci męskiej (Czarna wdowa) lub żeńskiej (Kobieciarz). Ponadto od czasu do czasu będziesz mieć dostęp do unikalnych opcji dialogowych podczas rozmów z ludźmi płci przeciwnej.

Synek/Córeczka tatusia

Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Inteligencja 4

Podobnie jak twój kochany tato, poświęcasz swój czas na badania i intelektualne rozważania. Otrzymujesz dodatkowe 5 punktów do nauk ścisłych i medycyny.

Znawca spluw

Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Zwinność 4, Inteligencja 4

Masz obsesję na punkcie całej gamy broni konwencjonalnej. Każdy poziom znawcy spluw daje ci dodatkowe 5 punktów do broni palnej i naprawiania.

Intensywny trening

Poziomy: 10
Wymagania: Brak

Intensywny trening umożliwia przeznaczenie dodatkowego punktu na dowolnie wybrany atrybut w systemie S.P.E.C.J.A.Ł.

Mała liga

Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Siła 4

Mała liga zwiększa umiejętność posługiwania się bronią białą oraz materiałami wybuchowymi. Dzięki temu skuteczniej walczysz np. przy pomocy granatów.

Pojętny uczeń

Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Inteligencja 4

Każdy poziom pojętnego ucznia dodaje 10% do całkowitej ilości zdobywanych punktów doświadczenia, w momencie ich zdobywania.

Złodziej

Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Zwinność 4, Percepcja 4

Każdy poziom złodzieja daje ci dodatkowe 5 punktów do skradania się i otwierania zamków.

POZIOM 4

Dusza dziecka

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Charyzma 4

Dusza dziecka znacznie poprawia twoje relacje z dziećmi, zazwyczaj poprzez dodatkowe opcje dialogowe.

Pojmowanie

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Inteligencja 4

Pojmowanie pozwala zdobyć dodatkowy punkt umiejętności za każdym razem, gdy przeczytasz książkę.

Erudycja

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Inteligencja 4

Erudycja daje ci trzy dodatkowe punkty umiejętności podczas awansu na kolejny poziom. Ten profit najlepiej wybrać na początku przygody, aby jego skuteczność była jak największa.

Entomolog

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Inteligencja 4, Nauki ścisłe 40%

Entomolog dodaje 50% do obrażeń w walce ze zmutowanymi insektami, np. radrakanami, olbrzymimi mrówkami czy radskorpionem.

Żelazna pięść

Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Siła 4

Żelazna pięść dodaje 5 punktów obrażeń do walki wręcz na każdy poziom tego profitu.

Łajdak

Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Charyzma 4

Łajdak pozwala na wykorzystywanie swojego uroku osobistego, aby mieć wpływ na ludzi. Każdy poziom tego profitu zwiększa umiejętność retoryki oraz handluo 5 punktów.

POZIOM 6

Krwawa jatka
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak
Krwawa jatka sprawi, że zabite przez ciebie istoty zostaną przerobione na czerwoną papkę, podlaną sosem z bebechów, z gałką oczną w ramach dekoracji. Pyszna zabawa! Jeszcze jedno, każda twoja broń będzie zadawać dodatkowe 5% obrażeń.

Bombowy gość
Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Materiały wybuchowe 50%
Każdy poziom tego profitu dodaje premię 20% obrażeń do materiałów wybuchowych.

Poszukiwacz skarbów
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Szczęście 5
Poszukiwacz skarbów pozwala ci znaleźć znacznie więcej kapsli Nuka-Coli, niż zazwyczaj.

Rewolwerowiec
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak
Gdy korzystasz z pistoletu lub innej jednoręcznej broni tego typu, system V.A.T.S. znacznie poprawi twoją celność.

Brzuch z ołowiu
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Wytrzymałość 5
Ołowiany brzuch sprawia, że podczas picia napromieniowanej wody dawka otrzymanego promieniowania zostaje zmniejszona o 50%.

Twardziel
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Wytrzymałość 5
Twardziel dodaje 10% do odporności na wszystkie obrażenia, maksymalnie do 85%.

POZIOM 8

Komandos
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak
Gdy korzystasz z karabinu lub innej dwuręcznej broni tego typu, system V.A.T.S. znacznie poprawi twoją celność.

Bezstronna mediacja
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Charyzma 5
Bezstronna mediacja dodaje ci 30 punktów do retoryki, dopóki twoja karma pozostaje neutralna.

Ołowiany fartuch
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Wytrzymałość 5
Ołowiany fartuch daje ci ochronę przed szkodliwymi promieniami. Ten profit zwiększa twoją odporność na promieniowanie o 25%.

Towar z odzysku
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Szczęście 5
Towar z odzysku pozwala ci pozyskać znacznie więcej amunicji, niż zazwyczaj.

Rozmiar się liczy
Dostępne poziomy: 3
Wymagania: Wytrzymałość 5
Naprawdę masz obsesję na punkcie dużych spluw. Każdy poziom tego profitu daje ci dodatkowe 15 punktów do broni ciężkiej.

Mocny grzbiet
Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Siła 5, Wytrzymałość 5
Mocny grzbiet pozwala nieść dodatkowe 22 kg wyposażenia.

POZIOM 10

Przyjaciel zwierząt

Dostępne poziomy: 2
Wymagania: Charyzma 6

Pierwszy poziom profitu sprawia, że zwierzęta po prostu nie będą atakować. Przy drugim pomogą ci w walce, ale nie w przypadku, gdy przeciwnikiem również jest zwierzę. Profit ten wpływa tylko na psy, yao guai, kretoszczury i braminy.

Finezja

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Korzystając z finezji masz większą szansę na trafienie krytyczne przeciwnika, równą pięciu dodatkowym punktom szczęścia.

Tu i teraz

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Tu i teraz to natychmiastowy awans na kolejny poziom doświadczenia, ze wszystkimi korzyściami, jakie się z tym wiążą.

Piaskowy dziadek

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Skradanie się 60%

Piaskowy dziadek pozwala ci zabić w trybie skradania dowolnego człowieka lub ghoula, nie czyniąc żadnego hałasu. Ofiara musi być pogrążona w śnie. Wszystkie zabójstwa wykonane w ten sposób są nagradzane dodatkowymi punktami doświadczenia.

Tajemniczy Nieznajomy

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Szczęście 6

Gdy korzystasz z systemu V.A.T.S., od czasu do czasu pojawi się Tajemniczy Nieznajomy, aby wyciągnąć do ciebie pomocną i zabójczo skuteczną dłoń.

Szał kujona!

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Inteligencja 5, Nauki ścisłe 50%

Dość tego! Pomiatano tobą już wystarczająco długo! Profit Szał kujona pozwala ci na podniesienie siły do 10 punktów. Otrzymujesz również 50% odporność na obrażenia, gdy ilość twoich punktów żywotności spadnie poniżej 20%.

Dziecko nocy

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Po zachodzie słońca dziecko nocy otrzymuje premię 2 punktów do inteligencji i percepcji (maksimum 10 punktów). Profit ten bezpośrednio wpływa na twój „zegar wewnętrzny" i pozostaje aktywny zarówno na powietrzu, jak i w budynkach.

PPMK - ZASTRZEŻONE - VTB - 001 – 13

POZIOM 12

Kanibal

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Kanibal pozwala ci jeść trupy w trybie skradania się, aby odzyskiwać zdrowie. Za każdym razem, gdy pożywiasz się w ten sposób, tracisz karmę, a jeśli ktoś cię zobaczy, twój czyn zostaje uznany za zbrodnię przeciwko naturze.

Szybki metabolizm

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Szybki metabolizm daje ci premię 20% do punktów żywotności podczas korzystania ze stimpaków.

Życiodajna moc

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Wytrzymałość 6

Życiodajna moc dodaje ci 30 punktów żywotności.

Piroman

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Materiały wybuchowe 60%

Piroman daje ci 50% odporność na obrażenia od broni wykorzystujących ogień, np. miotacza płomieni czy sziszkebaba.

Ekspert robotyki

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Nauki ścisłe 50%

Ekspert robotyki poodnosi obrażenia zadawane robotom o 25%. Oprócz tego, jeśli jesteś Ekspertem robotyki i uda ci się niepostrzeżenie podkraść do robota, możesz go wyłączyć.

Cichobieg

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Zwinność 6, Skradanie się 50%

Cichobieg dodaje 10 punktów do skradania się i pozwala ignorować ujemny modyfikator spowodowany bieganiem.

Snajper

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Percepcja 6, Zwinność 6

Z profitem Snajper, twoja szansa na trafienie przeciwnika w głowę w trybie V.A.T.S. znacznie się zwiększa.

POZIOM 14

Szkielet z adamantytu

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Mając szkielet z adamantytu posiadasz mocniejsze kończyny, które otrzymują tylko połowę obrażeń.

Chemik

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Medycyna 60%

Ten profit podwaja czas działania dowolnej substancji chemicznej, którą zażywasz.

Płatny zabójca

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Płatny zabójca pozwala kolekcjonować uszy zabitych postaci o charakterze dobrym. Możesz je później odsprzedać konkretnym osobom (których tożsamość jest ujawniana w momencie, gdy wybierzesz ów profit). W zamian otrzymujesz kapsle oraz negatywną karmę.

Cyborg

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Nauki ścisłe 60%, Medycyna 60%

Dokonujesz trwałych ulepszeń swojego ciała! Cyborg dodaje 10% do twojej odporności na obrażenia, truciznę oraz promieniowanie, a także 10 punktów do umiejętności posługiwania się bronią energetyczną

Praworządca

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Praworządca pozwala kolekcjonować palce zabitych postaci, które są (a raczej były) złe. Możesz je odsprzedać konkretnym osobom (których tożsamość jest ujawniana w momencie, gdy wybierzesz ów profit). W zamian otrzymujesz kapsle oraz pozytywną karmę.

Na paluszkach

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Zwinność 6, Percepcja 6

Ten profit sprawia, że pod twoimi stopami nie wybuchają miny i nie uruchamiają się pułapki w podłodze.

Mistrz kupiecki

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Charyzma 6, Handel 60%

Mistrz kupiecki obniża o 25% cenę każdego kupowanego przez ciebie przedmiotu.

PPMK - ZASTRZEŻONE - VTB - 001 – 13

POZIOM 16

Człowiek czynu

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Zwinność 6

Człowiek czynu dodaje 25 punktów akcji do wykorzystania w systemie V.A.T.S.

Człowiek-demolka

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Percepcja 6, Szczęście 6

Człowiek-demolka daje ci 50% premię do obrażeń za każdym razem, gdy twój przeciwnik otrzyma trafienie krytyczne.

Odporność na prochy

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Medycyna 60%

Odporność na prochy oznacza, że twoja szansa na uzależnienie od takich substancji, jak Psycho czy Odlot zmniejsza się o 50%.

Biegłość

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Brak

Biegłość pozwala wybrać czwartą umiejętność specjalną, co natychmiast podnosi jej wartość o 15 punktów.

POZIOM 18

Koncentracja ostrzału

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Broń palna 60%, Broń energetyczna 60%

Koncentracja ostrzału nieznacznie zwiększa twoją szansę na trafienie konkretnej części ciała w systemie V.A.T.S. Dzieje się tak za każdym razem, gdy trafisz przeciwnika w wybrane miejsce.

Komputerowiec

Dostępne poziomy: 1
Wymagania: Inteligencja 7, Nauki ścisłe 70%

Nie udało ci się włamać do komputera, a cały system jest zablokowany? Nie, jeśli jesteś komputerowcem! Ten profit pozwala ci na jeszcze jedną próbę włamania do dowolnego komputera, do którego nie masz już dostępu.

Infiltrator

Dostępne poziomy: 1

Wymagania: Percepcja 7, Otwieranie zamków 70%

Infiltrator daje ci jeszcze jedną szansę na otwarcie zamka zniszczonego podczas próby „otwierania siłą".

Paraliżująca dłoń

Dostępne poziomy: 1

Wymagania: Walka wręcz 70%

Paraliżująca dłoń pozwala raz na jakiś czas wykonać specjalne uderzenie za pomocą systemu V.A.T.S. W ten sposób twój przeciwnik zostanie unieruchomiony na 30 sekund. Pamiętaj, aby wykonać ten manewr, nie możesz trzymać w ręku żadnej broni.

POZIOM 18

Odkrywca

Dostępne poziomy: 1

Wymagania: Brak

Odkrywca odsłania wszystkie lokacje na twojej mapie. Nic tylko iść i zwiedzać!

Pośpiech kostuchy

Dostępne poziomy: 1

Wymagania: Brak

Jeśli zabijesz kogoś korzystając z systemu V.A.T.S., po jego opuszczeniu odnowią się twoje punkty akcji.

Ninja

Dostępne poziomy: 1

Wymagania: Skradanie się 80%, Broń biała 80%

Ninja daje ci możliwości wojownika cienia. Otrzymujesz 15% do szansy na trafienie krytyczne podczas walki wręcz i bronią białą. Ataki krytyczne podczas skradania się wyrządzają o 25% więcej obrażeń, niż zazwyczaj.

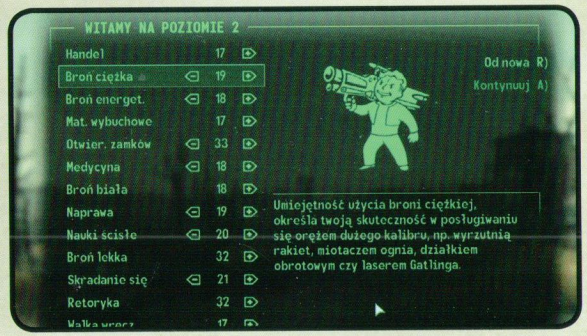
Zasilanie słoneczne

Dostępne poziomy: 1

Wymagania: Wytrzymałość 7

Zasilanie słoneczne dodaje ci 2 punkty do siły i regenerację zdrowia, gdy jesteś na pełnym słońcu.

PD I ZDOBYWANIE POZIOMÓW

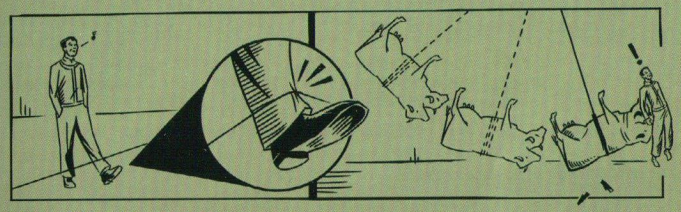


Kiedy osiągniesz wymaganą liczbę punktów doświadczenia (PD), natychmiast awansujesz na nowy poziom, o ile nie jesteś w trakcie walki. Za każdym razem, gdy zdobywasz nowy poziom, zwiększa się twój poziom zdrowia, dostajesz punkty umiejętności do rozdysponowania i możesz wybrać nowy profit.

Uwaga: Rozpatrywany jest naturalny poziom twoich umiejętności, bez wszelkich premii zapewnianych przez przedmioty i chemikalia.

PPMK PRE VTB-003-101

NIE UCZ SIĘ TEGO NA WŁASNEJ SKÓRZE



Rysunek 5.1

NAPOTKASZ UKRYTE ZAGROŻENIA

Podczas podróży z pewnością natkniesz się na ukryte pułapki, mające na celu pozbawienie cię życia. Należy unikać tych podstępnych urządzeń. Zupełnie niewinnie wyglądający przedmiot – muszla klozetowa, skrzynka amunicji, a nawet wózek dla dziecka – może w rzeczywistości okazać się zabójczy. Gdy rozpoznasz pułapkę, staraj się zapamiętać, jak działa. Będziesz mieć szansę użyć jej przeciwko wrogom, którzy ją zastawili.

FRAGMENT RECENZOWANEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA MIESZKAŃCA KRYPTY

WALKA

Każdy, kto wyruszy na Stołeczne Pustkowia, powinien nauczyć się korzystać zarówno z broni, jak i pancerzy.

BROŃ

W grze Fallout 3 dostępnych jest kilka różnych rodzajów broni, ale można je w zasadzie podzielić na pięć kategorii – broń dystansowa, broń biała, broń do walki wręcz, granaty i miny. To, jak skutecznie będziesz się nimi posługiwać zależy od umiejętności twojej postaci, stanu, w jakim jest broń oraz odporności przeciwników na obrażenia.

Gdy używasz jakiejkolwiek broni, wyceluj przy pomocy celownika i kliknij **LPM**, aby zaatakować. Gdy używasz broni automatycznej, **klikanie** sprawi, że będziesz strzelać ogniem ciągłym tak szybko, jak to możliwe. Twoja postać automatycznie przeładuje broń, kiedy zużyjesz cały magazynek, o ile dysponujesz zapasami amunicji. Aby przeładować w dowolnej chwili, możesz wcisnąć **R**.

Twoja celność i obrażenia w walce określane są przez poziom twoich umiejętności związanych z używanym rodzajem broni (np. Broń ciężka, Broń energetyczna). Stan broni również ma wpływ na to, jak dużo zadajesz obrażeń oraz na szansę na zacięcie się broni po przeładowaniu. Naprawa broni może zwiększyć zadawane przez nią obrażenia (patrz: „Naprawa broni i ubrań" na sąsiedniej stronie) oraz zmniejszyć szansę na jej zacięcie się. Klikanie **PPM** pozwoli ci na celniejsze strzelanie, ale zmniejszy twoją prędkość.

Podczas skradania się (**lewy Ctrl**), twoja postać będzie poruszać się powoli, ale ma szansę na premię ataku z zaskoczenia na każdy cel, który cię nie wykrył. Więcej informacji o trybie skradania się znajdziesz na str. 33.

ATAKI BRONIĄ BIAŁĄ I WRĘCZ

Możesz atakować wrogów bronią białą lub wręcz, jeśli znajdują się w zasięgu twojej postaci.

Kliknięcie LPM: Wykonanie ataku bronią białą. Przytrzymaj, aby wykonać wzmocniony atak zadający podwójne obrażenia.

Kliknięcie PPM: Blokowanie. Zablokowanie ataku wręcz przeciwnika daje wysoką premię do twojej *Odporności* na obrażenia.

PANCERZE I UBRANIA

Każdy noszony przez ciebie pancerz zwiększa twoją ogólną ochronę, albo „Odporność na obrażenia". Im wyższa odporność, tym lepiej jesteś chroniony. To, jak dobrze chroni cię pancerz zależy od jego rodzaju oraz od tego, czy jest w dobrym stanie.

Twoja odporność na obrażenia to procent zadawanych tobie obrażeń, jakie wchłonie pancerz. W miarę, jak pancerz wchłania obrażenia, pogarsza się jego stan, co zmniejsza również dawaną przez niego ochronę. Twoja odporność na obrażenia to suma wszystkich części pancerza, które masz na sobie. Niektóre z nich zwiększają ją bardziej niż inne.

Część ubrań daje niewielką odporność na obrażenia, ale mogą zwiększać atrybuty lub umiejętności, np. Charyzmę albo Naprawę.

NAPRAWA BRONI I UBRAŃ

Stan przedmiotu określa, jak dobrze działa, a także ile jest wart. Broń w gorszym stanie zadaje mniej obrażeń i częściej się zacina. Pancerz w gorszym stanie daje mniejszą odporność na obrażenia.

Możesz naprawiać przedmioty korzystając ze swojego Pip-Boya i używając na nich umiejętności Naprawa (**klawisz R**). Możesz to zrobić jedynie, jeśli masz podobne przedmioty, z których części wykorzystasz. Przedmiot, z którego części użyjesz do naprawy zostanie usunięty z ekwipunku.

To, w jakim stopniu przedmiot może zostać naprawiony zależy od twojej umiejętności Naprawa. W wielu przypadkach, jeśli umiejętność jest zbyt niska, nie będziesz w stanie zreperować broni lub pancerza ponad ich aktualny stan.

INNE SYTUACJE PODCZAS WALKI

WYBUCHAJĄCE OBIEKTY

Niektóre z otaczających cię obiektów wybuchną, jeśli zostaną uszkodzone w odpowiednim stopniu. Trafienie gaśnicy spowoduje stosunkowo małą eksplozję, podczas gdy stare samochody wybuchną małymi grzybami atomowymi, dzięki pozostałościom materiałów fuzyjnych w ich silnikach.

POWALENIE

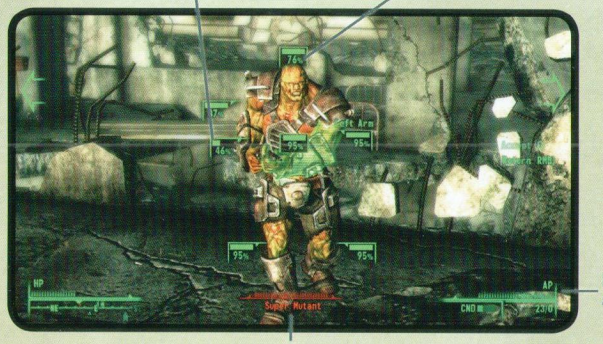
W przypadku wystawienia na wybuch, możesz zostać powalony. Kamera przełączy się wtedy na widok z perspektywy trzeciej osoby. Po kilku sekundach automatycznie wstaniesz i powrócisz do wcześniejszego widoku.

KAPITULACJA

Jeśli zaczniesz walkę, której nie możesz wygrać, możesz spróbować poddać się przeciwnikowi. Po prostu schowaj broń (przytrzymaj **R**) i jeśli przeciwnik przyjmie twoją kapitulację, walka zostanie przerwana. W przeciwnym razie będziesz musiał wznowić walkę lub uciec.

V.A.T.S.

Wspomagany system celowania Vault-Tec zwany inaczej V.A.T.S. pozwala na wstrzymanie gry, taktyczną ocenę sytuacji bojowej oraz strzelanie w wybrane części ciała widocznych wrogów.



STEROWANIE V.A.T.S.

V ..... wejście w tryb V.A.T.S. *(Przytrzymaj w celu skanowania)*

LPM ..... wybór celu

LPM na strzałce **w prawo** lub **w lewo** ..... przełączanie między celami

Użyj **myszy** aby wycelować w określoną część ciała i kliknij LPM

E ..... akceptacja celu V.A.T.S.

PPM ..... Anulowanie kolejki ataków / wyjście z V.A.T.S.

PROCENT (%)

Szansa na to, że twój atak trafi w daną część ciała (np. 95%).

STAN KOŃCZYN

Wyświetla względne zdrowie poszczególnych części ciała wroga. Kiedy pasek zniknie, znaczy to, że dana część jest okaleczona.

PA (PUNKTY AKCJI)

Ten pasek zmniejszy się, gdy dodasz do kolejki planowane ataki. Migająca część to liczba PA potrzebna do wykonania ataku. Przytrzymaj **LPM**, aby zobaczyć, jak wiele PA potrzebujesz do wykonania kolejnego ataku, jeśli zostało ci niewiele PA.

ZDROWIE WROGA

Pozostały poziom zdrowia przeciwnika. Migająca część to obrażenia, jakie zadasz w przypadku, gdy twój atak zakończy się powodzeniem. Celowanie w różne części ciała skutkuje często różnymi obrażeniami.

Wciśnięcie i przytrzymanie klawisza **V** spowoduje zatrzymanie gry i wyszukanie potencjalnych celów.

Aby wycelować w danego wroga, po prostu wybierz go i zwolnij klawisz **V**. Teraz możesz celować w jego poszczególne części ciała.

Gdy używasz broni dystansowej, wartość procentowa obok części ciała określa szansę na jej trafienie. Mały pasek obok danej części ciała oznacza jej stan zdrowia. Kiedy pasek całkiem zniknie, oznacza to, że dana część ciała jest okaleczona, co powoduje różne negatywne skutki w zależności od okaleczonego miejsca – okaleczenie nóg zmniejszy szybkość ruchu i uniemożliwi szarżowanie, okaleczenie rąk zmniejszy celność, itp.

Gdy używasz broni białej lub walczysz bez broni, aby trafić musisz znajdować się w małej odległości od wroga. Podczas tego rodzaju ataków nie jest możliwe celowanie w poszczególne części ciała.

Każdy atak na część ciała zużywa punkty akcji. Ogólnie rzecz biorąc, im mniejsza jest broń, tym mniej punktów akcji wymaga strzał. Pamiętaj, że nie musisz strzelać jedynie do jednego celu – zawsze możesz przełączyć się na inny cel i go zaatakować, o ile starczy ci punktów akcji.

Kiedy zużyjesz już wszystkie swoje punkty akcji i będziesz chciał opuścić V.A.T.S., wciśnij **E**. Liczba ataków, jakie możesz wykonać ograniczona jest przez liczbę twoich punktów akcji.

Skutki okaleczenia zależą od części ciała. Mają one zastosowanie zarówno do ciebie, jak i wrogów.

- **Głowa:** Zmniejszenie percepcji, wstrząs mózgu.
- **Ręce:** Zmniejszenie możliwości celowania. Wrogowie zostaną rozbrojeni w momencie, kiedy ich ręka zostanie okaleczona.
- **Klatka piersiowa:** Większa szansa na zachwianie się przeciwnika.
- **Nogi:** Zmniejszona szybkość biegania. Wrogowie nie mogą skakać ani szarżować.

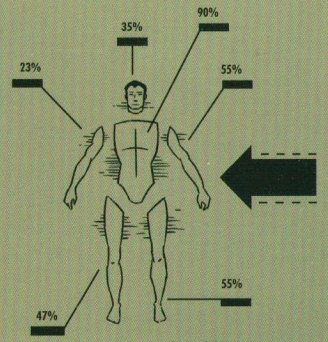
Niektórzy wrogowie mają czułki lub inhibitory walki. Uszkodzenie ich spowoduje, że wpadną w szał, atakując wszystko dookoła.

PPMK PRE VTB -003-101

OCENA SYTUACJI

UŻYWAJ NARZĘDZI ODPOWIEDNICH DO ZADANIA

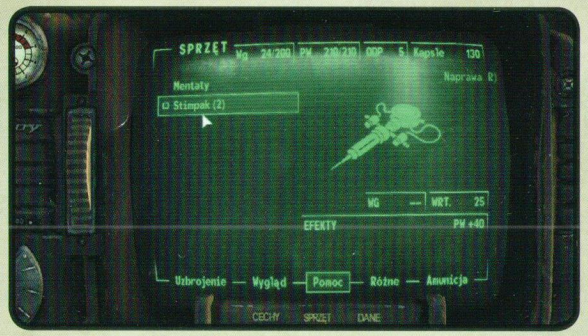
Gdy uda ci się spojrzeć na ten surowy i brutalny świat, nie czując przywiązania ani niepokoju, będziesz mieć okazję zwiększenia swoich umiejętności. Zamiast myśleć jedynie o przerażających intencjach wroga, połącz odpowiednie uzbrojenie i strategię. Niektóre sytuacje mogą wymagać użycia karabinu laserowego, podczas gdy w innych wystarczy po prostu metalowa rura.



Rysunek 6.1

FRAGMENT KIEŁSZNIKIEJ EPIKI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA WIELOŁANCA KRYPTY

POMOC



Kiedy jesteś ranny, istnieje kilka sposobów na powrót do zdrowia:

- **Wizyta u lekarza i zapłata za leczenie.**
- **Użycie stimpaka.**
- **Jedzenie i picie.**
- **Spanie w łóżku.**

Za każdym razem, gdy bierzesz jakiś środek chemiczny lub pijesz alkohol, zwiększa się twoja szansa na uzależnienie. Jeśli przestaniesz przez jakiś czas używać danego środka, szansa ta zmaleje. Każdy przedmiot ma własną szansę spowodowania uzależnienia, więc używanie jednego rodzaju chemikaliów nie zwiększy szansy na uzależnienie od innego.

Uzależnienie zmniejszy niektóre z twoich atrybutów S.P.E.C.J.A.Ł. Atrybuty tymczasowo powrócą do pierwotnych wartości, gdy ponownie zażyjesz dany środek.

Ale uzależnienie nigdy samo nie znika. Lekarz może wyleczyć cię z dowolnego uzależnienia, za odpowiednią opłatą. Nie można uzależnić się od stimpaków, pakietów Rad-X i AntyRad.

Wyleczyć okaleczoną część ciała można na trzy sposoby: spanie w łóżku, znalezienie lekarza lub użycie stimpaka.

Stimpaków użyć można do leczenia ogólnego (które zmniejszy również trochę okaleczenie) lub bezpośrednio do wyleczenia okaleczonej części ciała (co zwiększy również trochę ogólny stan zdrowia). Aby bezpośrednio wyleczyć okaleczoną część ciała przy pomocy stimpaka, przejdź do ekranu statystyk w swoim Pip-Boyu, wybierz część ciała przy pomocy **myszy**, a następnie użyj stimpaka bezpośrednio na niej, wciskając **s** po jej wybraniu.

SKRADANIE SIĘ

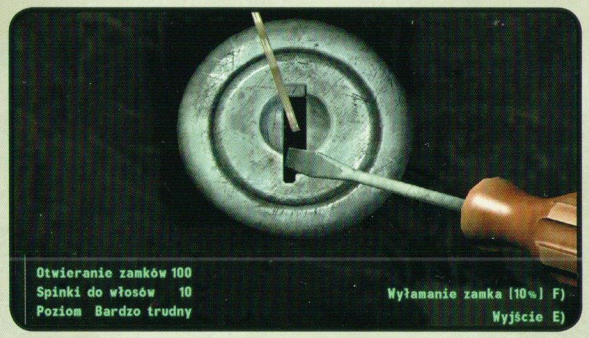
Gdy przykucniesz (**lewy Ctrl**), wyświetla się twój stan skradania. [UKRYTY] oznacza, że nikt cię nie widzi. [WYKRYTY] oznacza, że ktoś cię widzi, ale obecnie nie jest wrogiem. [UWAGA] oznacza, że ktoś cię szuka. [NIEBEZPIECZEŃSTWO] oznacza, że wykrył cię wróg.

To, jak dobrze się ukryjesz, zależy od kilku czynników:

- **Umiejętności skradania się:** Twoja umiejętność skradania się pomaga ci jedynie, kiedy przykucniesz. Im wyższy poziom umiejętności, tym łatwiej jest unikać ukrycia, kraść przedmioty lub przeszukiwać kieszenie innych ludzi.
- **Percepcji wroga:** Niektórzy wrogowie są mniej spostrzegawczy niż inni, a co za tym idzie mają mniejsze szanse na wykrycie cię.
- **Pola widzenia:** Wrogowi będzie dużo trudniej cię wykryć, jeśli cię nie widzi.
- **Poziomu oświetlenia:** Trudniej cię zauważyć w ciemnych miejscach lub w nocy, jeśli nie znajdujesz się w żadnym budynku.
- **Ruchu:** Trudniej cię wykryć, jeśli się nie ruszasz, a najłatwiej, kiedy biegniesz.
- **Wagi ubrania:** Cięższe ubranie powoduje większy hałas podczas ruchu.
- **Dźwięku:** Większość broni białej robi niewiele hałasu, w przeciwieństwie do ciężkiej broni palnej.

Jeśli unikniesz wykrycia, atak podczas skradania się daje ci automatyczne trafienie krytyczne.

OTWIERANIE ZAMKÓW



Klawisze WSAD: Poruszanie zamkiem przy pomocy śrubokręta

Mysz: Obracanie spinki

F: Otwieranie siłą

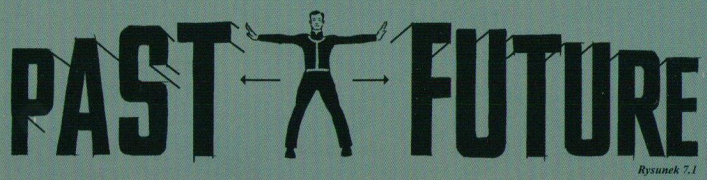
E: Wyjście

Podczas nacisku, im bliżej prawidłowej pozycji jest spinka, tym bardziej obróci się zamek. Zamek wykona pełny obrót i otworzy się tylko, kiedy spinka będzie w prawidłowej pozycji.

Możesz również spróbować otworzyć zamek siłą, ale jeśli ci się nie uda, zamek zostanie permanentnie uszkodzony i będzie go można otworzyć jedynie kluczem.

PPMK PRE VTB -003-101

PANIKA



Rysunek 7.1

WEDŁUG BADAŃ, ŚREDNIO JEDNEJ OSOBIE NA STO UDAJE SIĘ ZACHOWAĆ SPOKÓJ

w obliczu przerażenia. Samo życie na powierzchni po powszechnej wojnie atomowej zwiększy twój niepokój. Pomaga skupienie się na chwili obecnej, spytanie samego siebie, co możesz zrobić teraz. Nie śnij o przeszłości ani nie martw się przyszłością.

W wypadku wystąpienia ataku paniki, przyznaj, że panikujesz. Miej przy sobie coś, co cię uspokoi: miękki kocyk, dziecięcą zabawkę, a nawet ulubiony kamień. Cokolwiek, co zajmie twoje myśli.

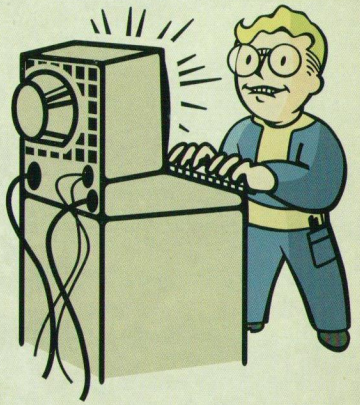
FRAGMENTY WIELOJĘZYCZNEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA MIESZKAŃCA KRYPTY

WŁAMYWANIE SIĘ DO KOMPUTERÓW

Niektóre terminale komputerowe są chronione i nie można uzyskać do nich dostępu bez znajomości hasła. Jeśli twoja umiejętność Nauki ścisłe jest odpowiednio wysoka, możesz spróbować włamać się do terminala.

Podczas włamywania się do terminala, na ekranie zobaczysz potencjalne hasła. Twoim zadaniem jest określenie, które słowo jest prawidłowym hasłem.

Po każdym nieprawidłowym zgadnięciu poznasz liczbę liter, które są w tym samym miejscu, co w prawidłowym haśle (np. 2/5 oznacza, że dwie z pięciu liter w danym haśle są na odpowiednich miejscach). Przy wykorzystaniu procesu eliminacji, powinieneś zgadnąć prawidłowe hasło zanim wyczerpią ci się próby.



Masz przynajmniej cztery szanse na zgadnięcie. Jeśli ci się nie uda, terminal pozostanie dla ciebie niedostępny do czasu, aż poznasz hasło. Możesz wyjść z ekranu włamywania się w dowolnej chwili wciskając klawisz **E**. Kiedy wyjdziesz i wejdziesz ponownie, hasło zostanie zresetowane, podobnie jak liczba pozostałych prób.

Możesz znaleźć ukryte ciągi znaków, które, jeśli ci się poszczęści, usuną nieprawidłowe hasła z ekranu albo przywrócą ci pełną liczbę prób. Ciągi te zawsze zawierają dwa nawiasy skierowane naprzeciw siebie, między którymi mogą znajdować się inne znaki.

ZBRODNIA I KARA

Przestępstwa można podzielić na dwie kategorie: lekkie i ciężkie.

Lekkie przestępstwa sprawią, że jedynie ich ofiara będzie wobec ciebie wrogo nastawiona:

- **Kradzież:** Jeśli właściciel przyłapie cię na kradzieży jego własności, spróbuje ci ją odebrać. Jeśli spróbujesz uciec lub wciąż będziesz go okradać, dana osoba zaatakuje cię lub pobiegnie po pomoc. Jeśli podejmiesz walkę, popełnisz ciężkie przestępstwo (napaść, patrz niżej).
- **Włamanie:** Jeśli właściciel zobaczy, że otwierasz zamknięte drzwi, pojemnik lub włamujesz się do komputera, natychmiast cię zaatakuje.

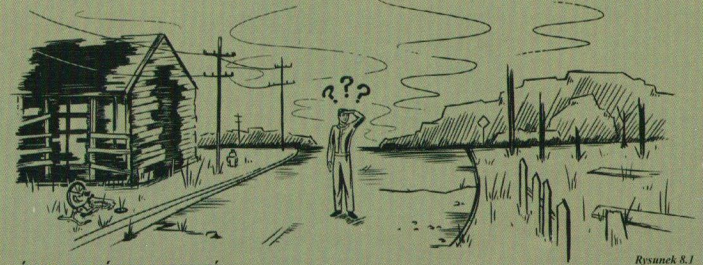
Ciężkie przestępstwa sprawią, że wrogo nastawieni wobec ciebie staną się zarówno ofiara, jak i jej przyjaciele:

- **Napaść:** Zaatakowanie kogoś bez prowokacji albo podjęcie walki, jeśli ktoś zaatakuje cię za lekkie przestępstwo.
- **Morderstwo:** Jeśli w pobliżu są świadkowie, których obchodzi życie ofiary, staną się wobec ciebie wrodzy.

W przypadku rozpoczęcia niechcianej walki, możesz spróbować się poddać chowając broń. Może ci się udać lub nie, zależnie od tego, jak nastawiony wobec ciebie jest napastnik. Jeśli rozgniewałeś kogoś w danej osadzie i jej mieszkańcy cię atakują, spróbuj ją opuścić i wrócić parę dni później, gdy już się uspokoją. To zadziała w niektórych miejscowościach, ale nie wszystkich.

PPMK PRE VTB -003-101

PATRZ GDZIE STĄPASZ



Rysunek 8.1

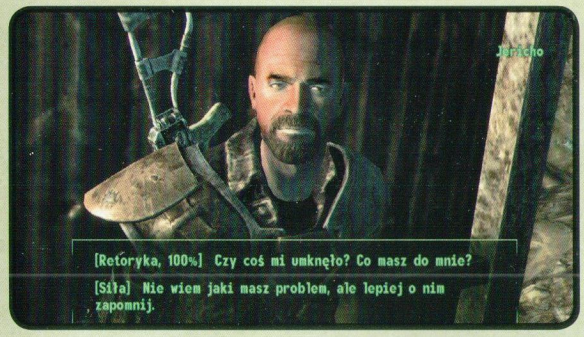
ŚWIAT, O KTÓRYM SŁYSZAŁEŚ

będzie nie do poznania. Wszystko, co pozostanie z tych spokojniejszych czasów to rozpadające się ruiny i powalone pomniki. Odkrywaj ten świat ostrożnie, jako że wystający pręt zbrojeniowy albo schody w zrujnowanych budynkach mogą sprawić ci olbrzymi ból. Jeśli odniesiesz obrażenia, ale możesz otrzepać się i iść dalej, uznaj to doświadczenie za lekcję.

FRAGMENT WIELOJĘZYCZNEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA MIESZKAŃCA KRYPTY

PPMK - ZASTRZEŻONE - VTB - 001 – 13

DIALOGI



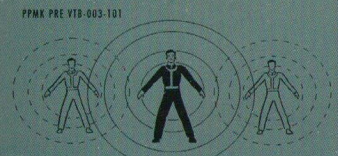
Podczas rozmowy z inną postacią, po prostu wybierz odpowiedź, która wydaje się najbardziej odpowiednia do sytuacji... i przygotuj się na to, że twój rozmówca odpowiednio zareaguje.

Od czasu do czasu czeka cię wyzwanie retoryczne. Jest to odpowiedź poprzedzona słowem "Retoryka" i procentową szansą na sukces (np. [Retoryka 25%]); im wyższa twoja umiejętność Retoryki, tym większa szansa.

Jeśli wyzwanie zakończy się powodzeniem, osiągniesz rezultat, na który wskazuje dana odpowiedź. Jeśli nie, kolejne wyzwania w przypadku danej postaci będą trudniejsze.

Od czasu do czasu możesz mieć również do wyboru opcje dialogowe, gdzie słowo pojawia się bez żadnych procentów (np., [Siła] albo [Kobieciarz]). W tym wypadku jest to opcja dialogowa dostępna ze względu na poziom wskazywanego przez nią atrybutu S.P.E.C.J.A.Ł., umiejętności lub profitu i jej wybranie zawsze zakończy się powodzeniem. Masz tylko jedną szansę podjęcia każdego wyzwania retorycznego, więc jeśli napotkasz wyzwanie z niską szansą na sukces, możesz zakończyć rozmowę i podjąć wyzwanie później, gdy twoja umiejętność Retoryka będzie większa.

PPMK PRE VTB-003-101



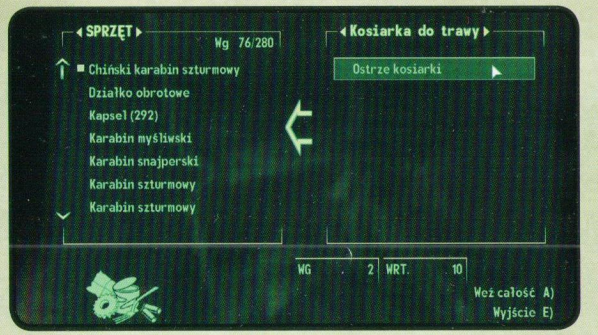
Rysunek 9.1
Jesteś jak kamyk wrzucony do stawu.

ZNAJDŹ SWOJE MIEJSCE W SPOŁECZNOŚCI PUSTKOWI

Jako że będziesz kimś obcym, spotkanie z każdą osobą odbije się na strukturze społecznej. To, jak inni cię postrzegają i jak ty postrzegasz ich otworzy lub zamknie drogę do wielu okazji. W wielu przypadkach przetrwanie zależeć będzie od twoich przyjaciół. Odmawiaj jedynie tym, którzy stanowią bezpośrednie i oczywiste zagrożenie dla twojego osobistego bezpieczeństwa. Pamiętaj – to, kim jesteś zależy od twoich czynów.

FRAGMENT WIELOJĘZYCZNEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETRWANIA MIESZKAŃCA KRYPTY

POJEMNIKI



Wśród pojemników mogą być trupy, biurka, pudła, skrzynki i inne przedmioty. Aby zobaczyć zawartość pojemnika, umieść celownik na danym obiekcie i wciśnij **E**. Jeśli tekst, który się wyświetli jest czerwony, dany pojemnik jest własnością kogoś innego i zabranie z niego czegokolwiek jest kradzieżą. W przypadku złapania cię na gorącym uczynku może czekać cię kara.

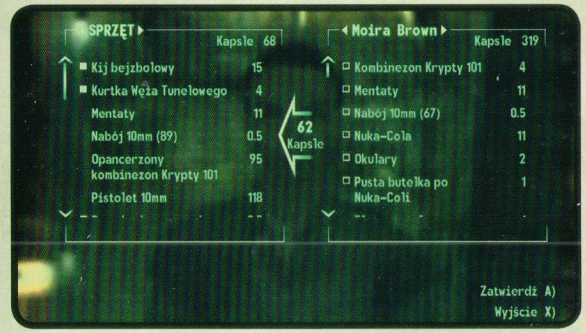
Na lewo wyświetlony jest twój ekwipunek, zaś zawartość pojemnika na prawo. Możesz przełączać się między obiema listami przy użyciu **myszy**. Możesz filtrować listy przy użyciu klawiszy **strzałek w prawo** lub **w lewo** albo **klikając** na strzałki obok nazwy pojemnika (Wszystkie, Broń, Ubrania, Pomoc, Inne, Amunicja).

Możesz zabierać rzeczy z pojemnika lub przenosić je ze swojego ekwipunku do pojemnika wybierając przedmiot na dowolnej z list i klikając **LPM**. Możesz przewijać listy przy użyciu **kółka myszy** lub **klawiszy strzałek w górę i w dół**.

Wciśnij **A**, aby zabrać całą zawartość pojemnika.
X zamyka pojemnik.

Uwaga! Nie zostawiaj przedmiotów w pojemnikach, które nie należą do ciebie! Gdy po nie wrócisz, może ich już nie być!

HANDEL



Ekran handlu pozwala ci na wymianę, sprzedaż lub kupno przedmiotów. Ceny sprzedaży lub kupna zależą od twojej umiejętności Handel.

Sterowanie menu jest takie samo, jak w pojemnikach (patrz: poprzednia strona).

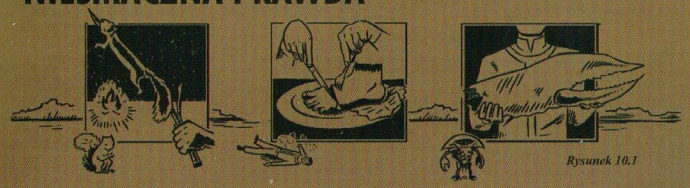
W celu dokonania wymiany, po prostu wybierz przedmiot i kliknij **LPM**, aby przenieść go do ekwipunku drugiej osoby (jeśli chcesz sprzedać lub zamienić jeden z własnych przedmiotów) lub z ekwipunku drugiej osoby do własnego (jeśli chcesz kupić należący do niej przedmiot).

W miarę przenoszenia przedmiotów, między obiema stronami automatycznie przeniesione zostaną również kapsle (kapsle są walutą w świecie Fallouta). Odpowiada temu duża strzałka „kapsle" na środku.

Jeśli strzałka jest pociemniona, oznacza to, że brak ci odpowiedniej liczby kapsli, aby zakończyć transakcję. Nie możesz przyjąć oferty jeśli nie masz odpowiedniej liczby kapsli. Możesz jednak ją przyjąć, jeśli druga osoba ma ich za mało, ale oznacza to wtedy, że oddajesz przedmioty za darmo.

PPMK PRE VTB-003-101

NIESMACZNA PRAWDA



Rysunek 10.1

UWAŻAJ NA ŹRÓDŁO JEDZENIA

Może doszły do ciebie pogłoski o tym, że na Pustkowiach nie będzie bezpiecznego jedzenia ani picia. To bzdury. Nauka wykazuje, że dostępna będzie świeża żywność i czysta woda. Prawdopodobnie jednak zdarzy się, że będziesz zmuszony zjeść napromieniowane pożywienie, takie jak surowe mięso dwugłowego bramina. A w najgorszych chwilach, gdy wyczerpiesz wszelkie inne opcje, możesz zhańbić się zjedzeniem mięsa własnego gatunku.

FRAGMENT RĘCZNIKOWEJ EDYCJI PODRĘCZNIKA PRZETWARZANIA MIESZANKA KRYPTY

OPCJE I PREFERENCJE

Możesz wejść do menu opcji z głównego menu po uruchomieniu gry Fallout 3 lub w dowolnym momencie, wciskając klawisz **Esc**. Menu opcji pozwala na dostosowanie ustawień gry, dźwięku, obrazu i sterowania.

GRA

Przy użyciu tego menu, możesz dostosować trudność gry i włączyć lub wyłączyć określone opcje. Ustawienie Trudność określa, jak trudna jest walka. Im trudniejsza gra, tym więcej dostajesz PD za walkę.

GRAFIKA

W tym menu możesz dostosować suwak jasności. W przypadku niektórych telewizorów (np. DLP albo LCD) lub gry w jasnym pomieszczeniu zalecamy zwiększenie jasności. Możesz również dostosować kolory Pip-Boya, przezroczystość interfejsu oraz napisy.

DŹWIĘK

Użyj tego menu, aby dostosować poziom głośności. Radio w twoim Pip-Boyu ma osobne ustawienie głośności.

STEROWANIE

W tym menu możesz dostosować czułość poziomą i pionową oraz odwrócić oś Y. Możesz również ustawić przyciski sterowania grą.

WAŻNA INFORMACJA DOTYCZĄCA GRAFIKI I ZAPEWNIENIA JAK NAJLEPSZYCH WRAŻEŃ

Fallout 3 używa niektórych z najbardziej zaawansowanych z dostępnych obecnie efektów graficznych, mających na celu zapewnienie graczom wspaniałych wrażeń. Gra została stworzona i była testowana na kartach graficznych z serii NVIDIA®GeForce™ 8, 9 i GTX 200 i właśnie na nich zamierzone efekty mogą być w pełni zrealizowane. Jeśli używasz karty graficznej GeForce 8600 lub lepszej, będziesz w stanie używać wszystkich efektów specjalnych NVIDIA podczas gry w wysokiej rozdzielczości.

OGRANICZONA GWARANCJA

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niej dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555, bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru, przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

POMOC TECHNICZNA W POLSCE

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się działem pomocy technicznej. Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy potrzebujemy jak najbardziej szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych poniżej informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z działem pomocy technicznej wydawcy gry. W przeciwnym przypadku, nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

Prosimy o jak najbardziej jasne opisanie okoliczności, łącznie z komunikatami o błędach.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

SZCZEGÓŁY KONTAKTU Z SERWISEM:

Adres pocztowy:	Dział Pomocy Technicznej Cenega Poland Sp. z o.o. ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 574 2 574 (od poniedziałku do piątku, w godz. 9-17)
Faks:	(22) 574 2 555
E-mail:	serwis@cenega.pl
Strona WWW:	www.cenega.pl